

Pengaruh Media Word Search Puzzle terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV MIS Nurul Hidayah

Salsabila Syifa Simbolon ^{1*}, Dody Feliks P. Ambarita ², Eva Betty Simanjuntak ³,
Robenhardt Tamba ⁴, Apiiek Gandamana ⁵

¹⁻⁵ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi email: asysyifasbl23@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the effect of the use of Word Search Puzzle media on English vocabulary mastery in grade IV students at MIS Nurul Hidayah Medan for the 2024/2025 academic year. Vocabulary mastery is an important aspect of learning English, as it is the basis for language skills such as reading, writing, speaking, and listening. In an effort to improve students' vocabulary skills, innovative, interesting, and interactive learning media is needed. One of the media used in this study is Word Search Puzzle, which is a game to find words in a letter box that can stimulate students' interest in learning and make it easier for them to recognize and remember new vocabulary. This study uses an experimental method with a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample in this study is all fourth grade students of MIS Nurul Hidayah Medan, which totals 19 people. The research instrument was in the form of a multiple-choice test of 20 questions that measured students' English vocabulary mastery before and after treatment. The data was analyzed using the Paired Sample T-Test statistical test with the help of SPSS software. The results of the study showed a significant increase in the average score of students, from 55.26 in the pretest to 82.36 in the posttest. The hypothesis test showed a significance value of 0.000 (sig < 0.05), which means that H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that the use of Word Search Puzzle media has a significant influence on improving the English vocabulary mastery of grade IV students. These findings indicate that game-based learning media can be an effective strategy in English learning at the elementary school level.*

Keywords: Elementary School Students, English, Learning Media, Vocabulary Mastery, Word Search.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Word Search Puzzle terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV di MIS Nurul Hidayah Medan tahun pelajaran 2024/2025. Penguasaan kosakata merupakan aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris, karena menjadi dasar dalam keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Dalam upaya meningkatkan kemampuan kosakata siswa, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Word Search Puzzle, yaitu permainan mencari kata dalam kotak huruf yang dapat merangsang minat belajar siswa dan mempermudah mereka dalam mengenali serta mengingat kosakata baru. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIS Nurul Hidayah Medan, yang berjumlah 19 orang. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang mengukur penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji statistik Paired Sample T-Test dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa, yaitu dari 55,26 pada pretest menjadi 82,36 pada posttest. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (sig < 0,05), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Word Search Puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Media Pembelajaran, Penguasaan Kosakata, Siswa Sekolah Dasar, Word Search.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia

tersebut adalah pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No.20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mulai tahun ajaran 2021/2022, Menteri Pendidikan telah mengeluarkan kebijakan baru tentang penerapan kurikulum merdeka, yang menggantikan dan melengkapi kurikulum sebelumnya (Kurikulum 2013). Salah satu yang menjadi perhatian dalam kurikulum merdeka yaitu mata pelajaran Bahasa Inggris yang menjadi mata pelajaran wajib yang diajarkan di Sekolah Dasar. Karena pada kurikulum sebelumnya, Bahasa Inggris hanya masuk ke dalam muatan lokal yang tidak diwajibkan untuk diterapkan di Sekolah Dasar.

Pembelajaran Bahasa Inggris penting untuk diajarkan di Sekolah Dasar karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan alat komunikasi di dunia yang perlu dikuasai. Pembelajaran Bahasa Inggris penting untuk dipelajari sejak dini karena pada usia emas, daya ingat siswa masih sangat kuat sehingga anak lebih mudah menguasai bahasa kedua atau bahasa asing khususnya dalam memahami tata bahasa, pengucapan dan menguasai kosakata.

Dalam konteks pendidikan bahasa, kosakata menjadi fondasi penting yang memungkinkan siswa untuk memahami dan mengomunikasikan gagasan secara efektif. Oleh karena itu, berbagai metode dan media pembelajaran telah dikembangkan untuk membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata mereka. Salah satu media yang menarik perhatian adalah permainan kata atau *Word Search Puzzle*.

Word Search Puzzle adalah jenis permainan kata yang melibatkan pencarian kata-kata tertentu yang tersembunyi dalam sebuah grid huruf. Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar kosakata. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pencarian kata, *Word Search Puzzle* mendorong pengenalan dan pengingatan kata-kata baru. Dalam era pendidikan modern, penggunaan media interaktif seperti *Word Search Puzzle* semakin relevan. Teknologi dan inovasi telah mengubah cara kita mengajar dan belajar, memberikan kesempatan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama guru Bahasa Inggris dan siswa kelas IV di MIS Nurul Hidayah Medan pada tanggal 17 November 2024, didapatkan informasi bahwa dari hasil belajar Bahasa Inggris siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM, yaitu sebesar 75. Dari total 19 siswa, hanya 5 siswa (26,32%) yang memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan 14 siswa (73,68%) mendapatkan nilai di bawah KKM. Guru menyampaikan bahwa rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh masih rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang dimiliki siswa, sehingga menjadi hambatan dalam memahami materi pelajaran.

Kemudian guru masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kreatif dimana guru hanya menggunakan media gambar seperti poster, media audio, kamus serta bahan ajar seperti buku teks saja dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa sehingga media kurang bervariasi. Hal tersebut yang membuat siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata yang telah diajarkan, yang berdampak pada aktivitas proses pembelajaran siswa.

Selain itu guru masih cenderung melakukan proses pembelajaran bersifat konvensional yaitu metode *teacher centre* (berpusat pada guru) yang artinya dalam proses pembelajaran masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah. Maka untuk mengatasi kendala-kendala tersebut diperlukan solusi yaitu seperti yang sudah peneliti jelaskan di atas yaitu menggunakan media *Word Search Puzzle*.

Penerapan *Word Search Puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Inggris diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat. Pertama, permainan ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa saat mencari kata-kata tertentu di antara sekumpulan huruf. Kedua, siswa dapat belajar secara mandiri dan kolaboratif, di mana mereka dapat bekerja sama untuk menemukan kata-kata yang sulit ditemukan. Ketiga, *Word Search Puzzle* dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang menarik dan tidak konvensional, yang dapat menggantikan tes kosakata tradisional yang seringkali membosankan bagi siswa.

Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Achmad Syarofi Al-Furqon (2017) yang berjudul “*The Effect of Word Search Puzzle Game in Teaching Vocabulary to the First Grade Students of SMPN 3 Proppo*”, membuktikan bahwa penggunaan *Word Search Puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Hal ini ditunjukkan melalui perbedaan skor rata-rata *pretest* sebesar 68,689 dan nilai mean *posttest* sebesar 97,586. Artinya terjadi peningkatan yang cukup tinggi setelah penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran. Sehingga media tersebut

dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat penelitian yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV MIS Nurul Hidayah Medan T.P. 2024/2025"**.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel terikat. Bentuk *pre-experimental design* yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan di kelas IV MIS Nurul Hidayah, Jalan Tangguk Bongkar II, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian akan dilaksanakan selama 2 bulan, terhitung dari keluarnya surat penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV MIS Nurul Hidayah Medan yang berjumlah 19 orang. sampel penelitian ini kelas IV MIS Nurul Hidayah berjumlah 19 orang. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Word Search Puzzle* sedangkan Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV MIS Nurul Hidayah. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah menggunakan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Pada teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Instrumen Tes

Pemeriksaan validitas dilakukan pada jawaban 19 responden dengan bantuan SPSS *Statistic* 25. Keputusan validitas ditentukan dengan membandingkan nilai perhitungan dengan tabel pada tingkat signifikansi 0,05. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dinyatakan valid. Namun, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, item pertanyaan dibatalkan. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 20 butir soal valid digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas soal sebanyak 25 butir soal, maka diperoleh 20 soal yang dikatakan valid dan 5 soal dikatakan tidak valid. 20 soal yang dikatakan valid antara lain 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 24 dan 25 Sedangkan, butir soal 1, 2, 10, 19 dan 22 dikatakan tidak valid. Berdasarkan diagram tingkat validitas butir soal di atas menunjukkan 75% butir soal yang

valid dan 25% butir soal yang tidak valid.

Keputusan reliabilitas ditentukan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* menggunakan *software* IBM SPSS *Statistic* 25 dengan kriteria pengujian: jika nilainya $\alpha > 0,7$ maka instrumen dinyatakan reliabel, tetapi jika nilainya $\alpha < 0,7$ maka instrument dinyatakan tidak reliabel. Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,966	20

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan bahwa nilai α adalah 0,966 atau nilai $\alpha > 0,7$ maka instrumen dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil pengolahan data, hasil uji reliabilitas yang diperoleh pada instrumen tes ini berada dalam kategori sangat tinggi, yang berarti instrument yang digunakan dapat dipercaya untuk memberikan data yang konsisten.

Tingkat kesukaran soal adalah angka yang menunjukkan apakah pertanyaan yang diuji termasuk dalam kategori mudah, sedang, atau sukar. Untuk mengkategorikannya peneliti menggunakan bantuan *software* IBM SPSS *Statistic* 25 dengan default klasifikasi: jika 0,71 – 1,00, item soal diklasifikasikan mudah, jika 0,30 – 0,70, item soal tergolong sedang, jika 0,00 – 0,30, item soal tergolong sukar. Menunjukkan bahwa dari 20 soal yang valid, 19 soal dikategorikan sedang, sementara 1 soal dikategorikan sukar, yaitu soal nomor 5.

Uji daya pembeda tes yang baik menunjukkan bahwa pertanyaan tersebut efektif dalam membedakan antara siswa yang cerdas dan kurang cerdas. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah pertanyaan tersebut dapat membedakan dengan baik antara siswa yang telah menguasai materi dan mereka yang belum. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan SPSS *Statistik* 25. Dengan interpretasi daya beda yakni 0,70 – 1,00 sangat baik, 0,40 – 0,69 baik, 0,20 – 0,39 cukup, dan 0,00 – 0,19 buruk. Terlihat bahwa soal yang dikategorikan sangat baik digunakan sebanyak 11 butir soal dan soal yang dikategorikan baik digunakan sebanyak 9 butir soal.

Data Hasil Penelitian

Terlihat bahwa nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 75 dan nilai terendah yaitu 35 dengan jumlah keseluruhan 1050 dan rata-rata nilai 55,26. Dapat diketahui setelah pelaksanaan *pretest* sebanyak 17 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 89,4% dan 2 siswa yang tuntas dengan nilai 75 dengan persentase 10,5%.

Setelah itu pemberian perlakuan dengan menggunakan media *Word Search Puzzle* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Dan setelah itu diuji kembali dengan *posttest* untuk mengukur tingkat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil bahwa nilai tertinggi pada *posttest* yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 70 dengan jumlah keseluruhan 1565 dan rata-rata nilai 82,36. Dapat diketahui setelah pelaksanaan *posttest* sebanyak 2 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 10,5% dan 17 siswa yang tuntas dengan persentase 89,4%.

Pada rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen adalah 55,26 dengan skor tertinggi 75 dan skor terendah 35, sedangkan rata-rata skor *posttest* adalah 82,36 dengan skor tertinggi 95 dan skor terendah 70. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara skor rata-rata *pretest* dan *posttest*, yaitu 27,1 dan dapat dikatakan terjadi peningkatan dari nilai rata-rata.

Analisis Data

• Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *software* SPSS 25 dengan kriteria nilai signifikansi (α) melebihi 0,05 (sig. > 0,05). Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.145	19	.200*	.960	19	.577
Posttest	.149	19	.200*	.934	19	.208
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel 2, nilai signifikansi data *pretest* menggunakan uji normalitas *Shapiro wilk* yakni 0,577 (sig > 0,05), maka data didistribusikan secara normal. Begitupula dengan data *posttest* yakni didapatkan signifikansi sebesar 0,208 (sig > 0,05), maka data didistribusikan secara normal.

• Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan upaya mengetahui apakah sampel yang digunakan sudah homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan bantuan *software* SPSS *statistic* 25. Hasil uji homogenitas penguasaan kosakata siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3.328	1	36	.076
	Based on Median	3.028	1	36	.090
	Based on Median and with adjusted df	3.028	1	33.295	.091
	Based on trimmed mean	3.345	1	36	.076

Berdasarkan tabel 3, uji homogenitas *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai signifikansi 0,076 yang dimana $\text{Sig.} > 0,05$. Ini menunjukkan bahwa nilai uji *pretest* dan *posttest* memiliki varian yang sama atau homogen. Setelah uji prasyarat analisis terpenuhi, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis.

• Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji *t-test (paired sample t test)* menggunakan *software* SPSS *statistic 25*. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV MIS Nurul Hidayah Medan T.P. 2024/2025. Aturan pengambilan keputusan dalam uji ini adalah apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil analisis uji *t test (paired sample t test)* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest – Pretest	27,105	8,048	1,846	23,226	30,984	14,681	18	0,000

Berdasarkan tabel 4, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikansi antara media *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV MIS Nurul

Hidayah Medan T.P. 2024/2025. Hal ini juga ditunjukkan oleh fakta bahwa hasil rata-rata siswa lebih tinggi pada *posttest* dibandingkan pada *pretest*. Rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada Tabel 4.

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV MIS Nurul Hidayah Medan Tahun Pengajaran 2024/2025. Sampel penelitian terdiri dari 19 siswa. Penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu dengan memberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan kepada kelompok yang sama. Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media *Word Search Puzzle* dalam proses pembelajaran selama beberapa kali pertemuan dengan materi kosakata Bahasa Inggris yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Data penelitian diperoleh melalui pengumpulan *pretest* dan *posttest* yang menggunakan instrumen tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang sebelumnya telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Berdasarkan hasil uji validitas, sebanyak 20 soal dinyatakan valid, kemudian uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai α adalah 0,966 atau nilai $\alpha > 0,7$ maka instrumen dinyatakan reliabel, sementara tingkat kesukaran menunjukkan bahwa 19 soal (95%) tergolong sedang dan 1 soal (5%) tergolong sukar. Untuk daya pembeda, sebanyak 11 soal (55%) tergolong sangat baik dan 9 soal (45%) baik.

Berdasarkan hasil *pretest*, diperoleh rata-rata nilai sebesar 55,26 dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 35. Dari 19 siswa, hanya 2 siswa (10,5%) yang tuntas, sedangkan 17 siswa (89,4%) belum mencapai ketuntasan belajar. Kemudian hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai menjadi 82,36 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 70. Pada tahap ini, 17 siswa (89,4%) tuntas dan hanya 2 siswa (10,5%) yang belum tuntas. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata siswa sebesar 27,1 poin.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, seperti pada penelitian Selly Mulyani (2022) yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dari 49,4 menjadi 88,2 pada siswa kelas III setelah menggunakan media *Word Search Puzzle*. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Word Search Puzzle* memiliki pengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Begitu pula

dengan penelitian Dian Ratih Megawati (2019) yang juga menemukan bahwa *Word Search Puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Dimana diperoleh nilai *t* hitung pada penelitian ini sebesar 10.865 dan nilai *t* tabel sebesar 2,05 pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 28 ($10.865 > 2,05$).

Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *t* (*Paired Sample T-Test*) yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan terjadi perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05), yang bermakna H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV MIS Nurul Hidayah Medan T.P. 2024/2025.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan yang telah selesai dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV MIS Nurul Hidayah Medan. Dapat terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest*, yaitu adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 55,26 (*pretest*) menjadi 82,37 (*posttest*).

Dan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\text{sig.} < 0,05$), yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV MIS Nurul Hidayah Medan T.P. 2024/2025. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa media *Word Search Puzzle* efektif dalam membantu siswa memahami dan menguasai kosakata baru. Penggunaan media ini sangat direkomendasikan dalam pembelajaran bahasa, terutama untuk siswa Sekolah Dasar yang cenderung lebih mudah belajar melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani. (2024). Meningkatkan vocabulary kelas X Agama 3 MAN 1 Polman dengan menggunakan game word search. Diakses 6 November 2024, dari <https://id.scribd.com/document/716278866/Meningkatkan-Vocabulary-Kelas-X-Agma-3-MAN-1-Polman-Dengan-Menggunakan-Game-Word-Search>
- Akhmad, N., Sulastry, T., & Yunus, M. (2022). Pengaruh permainan word search puzzle dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) toward class X SMA

- Negeri 1 Baraka (Hydrocarbon subject matter). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia*, 3(3), 144-152. <https://doi.org/10.35580/chemedu.v3i3.39338>
- Al-Furqon, A. S. (2017). The effect of word search puzzle game in teaching vocabulary to the first grade students of SMPN 3 Proppo. *Jurnal Pemikiran, Penelitian Pendidikan dan Sains*, 5(2), 101-108. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.5.02.101-108>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Garwan, S., & Jusnita, N. (2020). Peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Inggris melalui metode permainan word search game di siswa kelas VIII SMPN 4 Kota Ternate. *EDUKASI*, 18(1), 186-192. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v18i1.1587>
- Harahap, T. K. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Imani, S. T., Qur'aini, Y., & Amaniyah, F. (2024). Efektivitas game spelling bee dan puzzle games dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 18-28.
- Isnaeni, R., Purnaningsih, P., & Sukmawati, N. N. (2023). Penerapan word search game dalam penguasaan kosakata pada siswa SMK YPUI Parung. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 3531-3534.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lay, C. I., & Talakua, A. C. (2023). Perancangan game edukasi word search puzzle berbasis Android. *Proceeding Sustainable Agricultural Technology Innovation (SATI)*, 1(1), 106-117.
- Mailawati. (2019). Pengaruh penggunaan media word search puzzle terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan kelas VIII di SMPN Muhammadiyah 49 Medan tahun pelajaran 2017/2018 [Skripsi]. Diakses dari <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/1594>
- Megawati, D. R. (2019). The effect of word search puzzle game in teaching vocabulary to the sixth grade students of SDN Kolpajung II. *The Ellite of Unira*, 2(1), 11-17.
- Mulyani, S. (2022). Pengaruh media permainan word search puzzle terhadap hasil belajar vocabulary bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon [Skripsi]. Tersedia dari repository.syekhnurjati.ac.id
- Nurhalimah. (2020). Improving students vocabulary mastery through word search puzzle media at the seventh grade of SMPN 2 Palopo [Skripsi]. Repository IAIN Palopo.
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Lumajang: Widya Gama Press.

- Rijanti, A. (2021). Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris melalui metode bercerita dengan peta pikiran. *Jurnal Alim*, 3(2), 119-126. <https://doi.org/10.51275/alim.v3i2.207>
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya media pembelajaran dalam sistem pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414-421.
- Simajuntak, E. B., Siburian, G., & Nainggolan, M. F. (2021). Pengembangan media pembelajaran flash card berbasis teka-teki silang pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, 5(2), 70-76. <https://doi.org/10.24114/js.v5i2.32717>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaifullah, R. Z., Rifa'i, R. M., Pratama, M. A., & Syah, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran tajwid dalam menemukan nama hukum bacaan berbasis game word search. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 552-558.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran kosakata*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Ulfa, S., Gusfarenie, D., & Surayya, E. (2018). Pengaruh media permainan word search puzzle terhadap perbendaharaan kosa kata ilmiah dan istilah biologi siswa kelas VIII MTs Al-Khairiyah Kota Jambi [Skripsi]. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Usman, M., Dini, I., & Ramlawati, R. (2021). Pengaruh media word search puzzle melalui model pembelajaran kooperatif tipe talking stick terhadap hasil belajar dan sikap kimia siswa kelas X SMAN 1 Tanete Rilau (Studi pada materi pokok hidrokarbon). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*, 2(3), 87-97. <https://doi.org/10.35580/chemedu.v2i3.26618>
- Wahyuningsih, E. T., Santa, S., & Suchyadi, Y. (2021). Pengaruh penguasaan kosakata terhadap keterampilan menulis karangan deskripsi. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 238-244. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i3.4760>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wardah. (2022). Meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui penggunaan model make a match. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2), 138-146. <https://doi.org/10.51878/language.v2i2.1217>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.